
Invitation à la
Cour Féerique
Avec Carl et
Marina et leurs
pâtisseries
magiques
Avec les artistes
du Cabaret des
Sirènes
Le 5 & 6 octobre 2024 à La Ville
Albertine (Ambon, Morbihan)

Tu as reçu cette missive
en rêve
dans les tumultes du vent
portée par un oiseau
dans les replis de l'eau
ou dans le bruis des feuilles

Qu'elle soit
de sourire
ou de venin

Une invitation
qui s'offre
avec tant d'ardeur
ne se refuse pas

INVITATION A LA COUR FÉERIQUE
5-6 Octobre 2024, La Ville Albertine, à Ambon (56)
NOTE D'INTENTION

(temps de lecture : 13 minutes dont moitié d'annexes)

je vais te conter une histoire
ce sera peut-être un drame
ou une farce
ou une friandise

Invitation à la cour de féerique est un jeu de rôle grandeur nature de fantasy, qui se situe dans le bois de Faerie, à la croisée des six mondes.

Vous pourrez incarner bien sûr des féeriques mais aussi des membres du peuple humain partis accomplir des quêtes chevaleresques ou des explorations mystiques, ou encore les membres du sombre peuple corbeau ou des monstres changeformes.

Vous pourrez déguster des pâtisseries magiques, assister à des spectacles de danse étonnantes, ou encore participer à des intrigues de cour, des expéditions forestières, ou encore des épopées à cœur ouvert ou à couteaux tirés.

Vous pourrez jouer un personnage complet avec un canevas d'objectifs roleplay programmés ou jouer un personnage silhouette qui se résume à un nom et à un costume si vous préférez vous concentrer sur l'immersion sans avoir à interagir beaucoup.

Possibilité d'inscrire une personne mineure (qui jouera un personnage silhouette) si vous l'accompagnez en tant qu'adulte. Contactez cependant au préalable Sarah, de La Ville Albertine (orga logistique) lavillealbertine@gmail.com / 06 62 00 52 63

Présentation détaillée :

Invitation à la cour féerique est une session du jeu ***Les Sentes*** **: drames forestiers dans une réalité sorcière.**
Cela se passera dans une ambiance médiéval-fantastique, dans une forêt à la croisée des multivers : le monde caché des féeriques. Initialement, ce monde était fermé aux non-féeriques, mais de plus en plus de non-féeriques en ont trouvé l'entrée par leurs recherches ou par accident :
- Les humanes, qui peuvent être des chevaleresques en quête ou des exploratiares.
- Les horlas, des sortes de monstres mais dont certain.e.s ont apparence humane.
- Les corax, des personnes d'apparence humane pouvant prendre forme de corbeau, qui représentent un miroir sombre des féeriques

Également, certaines personnes sont hantées mentalement par des esprits-renards, les goupiles, qui leur parlent, ont accès à leurs pensées et éventuellement les manipulent.

Les féeriques invitent les horlas, les corax et les humanes au grand bal de l'Équinoxe, actant ainsi leur présence et leur proposant des mariages inter-espèces pour sceller une alliance. Mais il est possible que certain.e.s utilisent ce bal comme prétexte pour commettre des vengeances.

Lors de ce bal aura également lieu le tribunal des banni.e.s. Toustes les féeriques bannies de la cour féerique dans l'année (généralement pour avoir enfreint des lois… étranges) auront l'occasion de plaider leur cause. Cependant, il est fort possible que cela tourne aussi en réglement de comptes.

Au terme de ces deux belles journées, les portes de Faerie se refermeront. Peut-être à tout jamais. De quel côté serez-vous ?

Avertissement ludique :

Invitation à la cour féerique est **un GN impro**. L'intrigue et le jeu reposent essentiellement sur les personnages que vous allez créer à l'avance en assemblant des petites fiches génériques.
Il repose également sur un principe collaboratif. Bien que l'équipe organisatrice s'investisse dans la réussite de l'événement, il vous est demandé de vous considérer comme responsable de votre propre expérience, et donc de mettre ce qu'il faut en œuvre pour avoir du plaisir et du jeu. Votre feuille de personnage comporte une micro-responsabilité que nous vous demandons d'endosser au mieux de vos capacités. Si celle-ci ne vous convient pas, sentez-vous libre d'en sélectionner une autre.

Pour l'univers, on part sur un lore très léger, afin de limiter la préparation de toustes mais aussi permettre l'appropriation. En gros, les prémisses habituelles des *Sentes* (on perd la mémoire, la forêt est partout, c'est un peu post-apo) et pour le reste, impro. Il y aura très peu de calibration préalable, en gros votre travail de préparation consistera à créer votre personnage et votre costume, et pour établir les liens relationnels, il y aura un atelier prévu, idem pour approfondir le concept de communauté.

La particularité de cette édition est la participation de la troupe d'artistes-Gnistes Le Cabaret des Sirènes. Ces artistes, chanteuses et danseuses se mêleront à vous et alterneront roleplay et performances artistiques participatives. Lors du briefing ou pendant le jeu, vous pourrez leur demander d'improviser des compositions (danses, chansons) en rapport avec vos personnages.



Avertissement moral :
Ce n'est pas un GN feel-good. Cette édition comporte les mêmes aspects émotionnels un peu difficiles que les autres éditions des *Sentes.* L'aspect merveilleux et naïf de la féerie est bien présent, mais ne constitue qu'un des contrastes de la fresque.
Voici la liste des thèmes difficiles :
Maladie, blessures du passé, relations humaines dysfonctionnelles, rapports de force, violence sur les animaux, meurtres, suicide, perception incertaine de la réalité.
Par ailleurs, la description des six mondes d'origine des humanes et des monstres autorise une forme de réappropriation culturelle, dans le sens où l'on peut incarner des personnages d'inspiration non-européenne. En tant qu'orga, j'ai estimé que le contexte fantaisy le permettait et que vous le feriez dans le respect.
Il y a également une notion de rancune inter-espèce, le **venin**. Cette rancune n'est pas généralisée et il est possible d'utiliser la sécurité émotionnelle pour demander à ce que son personnage n'en soit pas la cible.

Si l'un de ces contenus te préoccupe mais que tu veux éviter de lire le texte du jeu, ou si tu éprouves une gêne, une difficulté ou une appréhension qui pourrait limiter ton accès à ce jeu ou si tu ne veux pas jouer avec une personne, contacte-moi pour qu'on discute des aménagements possibles : thomas.munier.outsider@gmail.com

INFOS PRATIQUES
Début : samedi 23 à 9H30. Fin : dimanche 24 à 12h. 4 repas compris (deux déjeuners, un dîner, un petit-déjeuner). Possibilité de camper sur place si vous amenez votre tente.
Page du jeu : https://outsiderart.blog/millevaux/les-sentes/5-6-octobre-2024-gn-invitation-a-la-cour-feerique-ambon-mor-bihan/

INSCRIPTION

Après lecture du détail de l'événement, si tu as des questions ou si tu décides de t'inscrire, contacte Thomas.
Il te faudra également réserver une place via la billetterie. Remboursement : contacter Sarah.

LES ORGAS

Thomas Munier (orga référent en amont) thomas.munier.outsider@gmail.com / 06 14 04 69 56
Sarah, de La Ville Albertine (orga logistique) lavillealbertine@gmail.com / 06 62 00 52 63
http://lavillealbertine.fr/
https://www.facebook.com/lavillealbertine/

LE GROUPE DE JEU

- Nous sommes habituellement autour d'une trentaine de personnes joueuses sur ce type d'événement.

- Il est possible de faire jouer des mineurs (accompagnés d'un adulte référent) mais en-dessous de 16 ans, ils n'auront pas de feuille de personnage et donc pas d'objectifs roleplays prédéfinis.

INFORMATIONS SUR LE JEU ET SES MODULATIONS

- Si besoin, tout le détail du jeu est sur la page dédiée. https://outsiderart.blog/millevaux/les-sentes/

- Tu pourras quitter le jeu avant la fin, mais quand tu le feras, songe à prévenir au moins deux des personnes qui restent.

- Il y aura des photos de l'évènement, et peut-être des vidéos. Tu pourras faire valoir ton droit à l'image au début du jeu.

- **Ce GN est végane** et donc merci de ne pas apporter de nourriture ou d'éléments de costume d'origine animale. Les repas inclus sont végétaliens. Mais si tu as des spécificités sérieuses qui t'empêchent de manger strictement végétal sur la durée d'un week-end, tu peux envisager d'apporter un complément pour toi.

PRÉPARATION INDIVIDUELLE

O Merci de créer ton personnage à l'avance selon une de ces deux procédures :
1° **Personnage complet** : crée ton personnage grâce à ce générateur.
2° **Personnage silhouette** : si tu n'es pas à l'aise avec l'idée de jouer un personnage complet avec toutes les obligations que cela implique, alors tu peux te contenter de t'inventer un nom et te préparer un costume. En cours de jeu, tu peux rester en posture d'observation, tout comme tu peux prendre l'initiative de te joindre à des interactions quand le cœur t'en dit.

O Côté costume, habille-toi chaudement pour le soir et avec des chaussures ou des bottes bien étanches et chaudes. Portes des vêtements couvrants ou alors utilise du répulsif anti-tiques (voir en pharmacie). Tout vêtement qui peut avoir un côté rustique, usé, mystique, marginal, ou bien sûr médiéval est à privilégier. Tu peux y adjoindre un petit élément bizarre. **Armes en latex bienvenues !**

O Prévois un gobelet « immersif » pour les boissons qui seront à ta disposition sur les lieux.

O Prévois une source de lumière (crépuscule dès 19H20). Si tu n'as pas de lanterne « immersive », tu peux utiliser une lampe-torche couverte d'un drap.

O Prévois des vêtements et chaussures de rechange si tu te salis ou te mouilles.

O Ton personnage peut avoir l'âge et les genres que tu veux.

O Tu peux commencer à réfléchir à ton personnage en termes de posture, gestuelle, caractère, façon de parler...

O Tu peux venir avec ton animal de compagnie, qui devient celui de ton personnage. Ne le fais que si tu n'as pas de solution pour le garder (un animal n'est pas un jouet) et qu'il est capable de rester calme si quelqu'un fait de grands gestes ou élève la voix.

O Tu peux camper sur place (campement hors-jeu) la veille ou le soir même, contacte Sarah (orga logistique) lavillealbertine@gmail.com / 06 62 00 52 63
Tu peux aussi chercher un logement sur la commune d'Ambon (ou un air BnB), ou pour plus de choix, sur la commune de Vannes.
Il t'est également possible de demander un hébergement chez d'autres joueuses sur ce fichier.

O Tu peux te noter en « participe » sur l'événement facebook du GN ou inviter des personnes.

PRÉPARATION COLLECTIVE

O Au début et à la fin du jeu, nous chanterons la chanson *Le loup, le renard et la belette* (voir annexe). Si tu veux te joindre à cette lecture, fais-le moi savoir (thomas.munier.outsider@gmail.com)

O On peut jouer à ce jeu sans matériel. Mais si on veut du faste, chacun.e peut contribuer à sa mesure à la création d' un coffre à jouets commun.

O Si tu proposes / recherches du covoiturage ou un hébergement, complète ce fichier.

O Il n'y a pas cette fois-ci de discord communautaire pour se coordonner, mais évidemment tu peux te concerter avec tes ami.e.s pour développer un concept de groupe. Je suis également consultable.

O Ne prévois d'allumer un feu que dans les foyers déjà existants et seulement si tu es déjà habitué.e à le faire.

RÉCAPITULATIF DE CE QUI T'EST DEMANDÉ

O Est-ce que cela t'intéresse de participer ?
O Avance la participation aux frais.
O Préparation individuelle (costume, équipement, attitude).
O Préparation collective (chorale, coffre à jouets, fichier de covoiturage / hébergement).

ANNEXE 1 : RÈGLES

Toutes les consignes sont facultatives. Adaptez à votre confort.

Mort du personnage : on ne meurt que si on le décide. Puis on peut jouer un cadavre, un mort-vivant, un figurant, un nouveau personnage, organiser des temps forts... Idem si on s'ennuie.

Le paradigme de la forêt : Le monde est en ruine. La forêt s'étend. L'oubli nous ronge. L'emprise transforme les êtres et les choses. L'égrégore donne corps à nos peurs. Les horlas se tiennent tapis près de nous.

Les fouines : synonyme de joueuse. Les fouines possèdent les personnages.

Gestes traditionnels :
+ 🤜 Salut poing contre poing : « Tout est lié », éventuellement avec formule réciproque « Voici mon nom et mon histoire. » [il est important de rappeler les genres de son personnage pour que les autres le respectent]
+ 🤝Art des mains : remplace les relations intimes (fraternelles, amoureuses et sexuelles).

Gestes fouines :
+ 🙅Bras en croix : « La situation me met mal à l'aise, mets-y un terme. »
+ 🙋 Agiter sa main au-dessus de sa tête : « J'ai la tête sous l'eau, j'ai trop d'affaires en cours, viens me solliciter plus tard. »
+ 👉L'index en crochet : « Accorde-moi de l'attention / Suis-moi. »
+ ☝Agiter l'index : « Fais le contraire de ce que je te dis. »
+ Montrer son parchemin de rituel, recto ou verso : « Je suis en train de faire un rituel, tu es envoûté.e par mes instructions. »
+ 👌 Tête de coq avec les doigts : « Est-ce que ton esprit-fouine va bien ? ». Il y a trois types de réponses :
- 👍Pouce vers le haut : « Monte en intensité. » ;
- 👌 Tête de coq avec les doigts : « Je vais bien. » ;
- 👎 Pouce vers le bas : « Baisse en intensité. » ;

🗣 **« Revisitation » :** en cas de malaise, on donne en langage fouine des instructions pour rejouer la scène

🗣 **« Langage fouine » :** pour parler hors-personnage. Se dit en murmure, en mimant la parole avec l'index ☝.

Rituels :
+ Il faut accomplir ses rituels ou sinon on se transforme en horla.
+ « C'est un rituel » : permet d'hypnotiser les personnes qui doivent suivre bon gré mal gré les instructions.
+ Les rituels sont infaillibles la première fois qu'ils sont lancés.
+ Un rituel annulé par une fouine peut être considéré comme accompli.
+ Nous pouvons diverger du déroulé exact du parchemin.
+ Nos rituels nous possèdent, nous envoient des visions, des prémonitions.

Nos pensées et nos actes :
O Nos émotions nous gouvernent.
O Nous croyons au surnaturel.
O On croit tout ce qu'on nous dit.
O On fait tout ce qu'on nous demande.
O Le consentement est important.
O Tout est lié

Sécurité émotionnelle :

Toute mention à des agressions sexuelles est à proscrire.

Lieux spéciaux :

Safe zone (la Ville Albertine). Zone centrale de jeu / zone de jeu calme (village). Zone hors-jeu : (cabane du village)

ANNEXE 2 : PLANNING / INTRIGUE

Samedi

9h30 : pot de l'amitié
10h-11h : briefing sur les règles
11h-12 h : présentation communautés et persos + distribution des liens relationnels (2 rondes pour les missions de vie, 2 rondes pour les destins, une ronde pour les goupiles)
12h-13h : repas (compris dans le forfait) + costumage
13h-14h : discussions au sein de sa communauté pour en étayer le concept + photos de groupe en costume
14h jusqu'à minuit : jeu (Repas du soir compris dans le forfait !)

14 h : Temps forts communautaires
Cour féerique : Rituel de fermeture des portes de Faerie. La fermeture ne sera effective qu'au lendemain midi, mais le rituel est irréversible.
Faerie bannie : réunion pour savoir qui tentera sa chance au tribunal des banni.e.s ou qui se vengera
Corax : Danse de l'envol. Chacune affirme ce qui fait sa nature de Corax.
Horlas : Naissance d'un.e ou plusieurs horlas.
Chevaleresques : Exposé des quêtes et serments sur l'honneur
Explorataires : expéditions de découverte

15h : réunion de goupiles (cabane hors-jeu, village)

16 : Temps forts d'alliances
Féeriques : chasse aux horlas
Monstres : transes
Humanes : Les féeriques sont-elles des êtres conscients ou de simples machines végétales ?

17h : réunion de déléguées (cabane hors-jeu, village)

18h : Séductions et danses (toutes, en tout lieu). Les soupirant.e.s sont invité.e.s à se faire connaître pour conclure des fiançailles.

20h : Banquet féerique (village, toutes)

21h : réunion de déléguées (cabane hors-jeu, village)

21h30 : réunion de goupiles (cabane hors-jeu, village)

22 h : Cérémonie des mains liées (village, toutes)
Des personnes d'espèces différentes qui se vouent un amour véritable voient leur union consacrée par la cour féerique. Ces unions peuvent inclure plus de deux personnes. Il ne s'agit pas d'unions à vie, mais tant que dure l'amour réciproque. Ces unions sont censées sceller, le temps que l'amour dure, la paix entre les espèces et les communautés.

23h : Tribunal des bannies (village, féeriques, corax)
Les corax et les féeriques bannies qui le souhaitent peuvent plaider leur cause auprès de la cour féerique

minuit : À couteaux tirés (toutes, en tout lieu)
Malgré les pactes et les promesses, les épées, le poison et les paroles assassines passent à l'action.

✺ Dimanche

🥐 8h : début du jeu, petit-déjeuner au village (offert)

🗣 9 h : réunion de déléguées (cabane hors-jeu, village)

🦊 9h30 : réunion de goupiles (cabane hors-jeu, village)

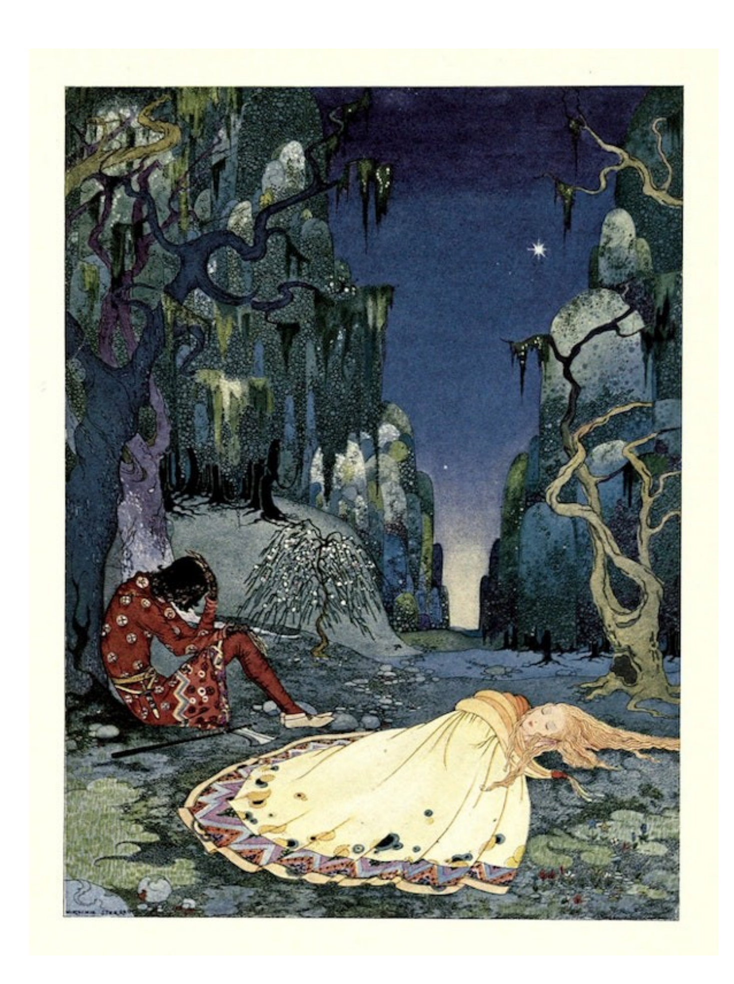
⌛ 10 h : Méditation de cent ans (toutes, départ depuis le village)
Cette méditation permet de se projeter dans l'avenir. Une minute de méditation vous permet de voir ce qu'il pourrait vous arriver dans une heure. Une autre minute dans un mois. Une autre minute dans un an. Une autre minute dans dix ans. Une autre minute dans un siècle.

🌀 11 h : Métamorphoses (toutes, en tout lieu)
Sous une cause indéterminable, par volonté propre ou sous l'effet d'un rituel, certaines personnes changent de nature.

🔮 12h : Conséquences des rituels inaccomplis et dilemmes de destination (toutes, village)
Les humanes, corax et féériques qui n'ont pas accompli leurs rituels deviennent des horlas. Les horlas qui n'ont pas accompli leurs rituels meurent.
Celles qui survivent et conservent leur libre-arbitre doivent décider de rester en Faerie ou de partir vers un des six mondes, avant que les portes de Faerie ne se referment définitivement.

💬 12h15 : retour à la Ville Albertine, débriefing informel par binômes (principe du debrief buddy)

🍽 12h30 : repas (offert)



ANNEXE 3 : IL ÉTAIT UNE FOIS

Au commencement, les mondes firent leur apparition. Mais dans les détails, les visions s'affrontent.

À la croisée de ce mondes était la forêt cachée de Faerie. Les **fériques** s'aventuraient dans les mondes pour faire quelques farces, trouver l'amour ou chasser les **horlas**, ces créatures démoniaques riches en substance magique.

Les divers mondes connu des crises. La **forêt** a tout envahi.
Divers fléaux se sont répandus à travers Faerie et les six mondes :

- **l'oubli**, maladie de la mémoire ;
- **l'emprise**, magie sauvage qui transforme tout ;
- et **l'égrégore**, somme de toutes les peurs, émotions et croyances, qui donne naissance à toute hantise surnaturelle.

Les **corax**, êtres entre l'humane et le corbeau, furent bannies d'entre les féeriques car elles étaient trop puissantes et indépendantes. Elles furent exilées sur les six mondes telles des anges déchues.

Puis les entrées secrètes de Faerie furent découvertes. Des **monstres** (horlas ou corax) les empruntèrent pour fuir les persécutions des humanes. Puis des humanes s'y engouffrèrent à leur tour, pour y accomplir des quêtes, pour explorer Faerie ou pour trouver les accès vers les autres mondes.

Faerie connût également l'invasion par des **goupiles**, des renardes intelligentes qui se cachent dans les ombres et les fourrés. Nulle ne les verra pendant les fêtes d'Équinoxe. Mais chaque goupile s'est infiltrée dans l'esprit d'une humane, d'une féerique ou d'une monstre, pour fouiller dans ses pensées et aussi lui parler. Les goupiles se réunissent également en conclaves secrets. Collectivement, elles souhaitent répandre le chaos, mais certaines d'entre elles sont plus pacifiques.

Les relations entre humanes, féeriques, corax et horlas sont entachées par le **venin**, un sentiment qui désigne la peur ou la haine pour celles qui ne sont pas de sa propre espèce. Mais toutes ne sont pas contaminées par le venin et certaines prêchent même un rapprochement entre les espèces.

La **Cour féerique** décida, au lieu de punir ces intruses, de convier monstres et humanes à un grand bal, au terme duquel on célébrerait des **cérémonies des mains liées**, unions éphémères d'amour véritable entre espèces pour sceller la paix.

Par souci de concorde, la Cour décida également de donner une seconde chance aux féeriques qui avaient brisé leurs lois, en leur proposant de plaider leur cause à l'occasion d'un **tribunal des bannies**.

Mais il se murmure que sous ces atours d'amour et de réconciliation, les couteaux demeurent tirés et le venin sourd. Ce soir, le sang coulera-t-il ?

L'avenir de la forêt de Faerie est-il déjà scellé ?

ANNEXE 4 : LES RELIGIONS

La religion n'a pas forcément une place centrale dans ce monde, et votre personnage peut très bien n'avoir aucune religion. Toutefois, si vous tirez un personnage de nature mystique ou que vous voulez lui rajouter cette dimension, voici les trois religions pratiquées dans le multivers qui tient lieu de cadre à ce GN :

💎 La religion de la pierre

Cette mystique est *plutôt* pratiquée par les humanes. Vous pouvez la pratiquer ou vous y convertir en tant que non-humane mais vous devrez assumer votre impureté.

La plus haute vertu est la recherche de la pureté.
La deuxième plus haute vertu est de secourir son prochain.
Le métal et le minéral sont purs.
Le sauvage est impur.
La magie est impure.
La pierre a créé les humanes après que la nature ait été créée.
Les humanes sont l'espèce élue.

La pensée de la feuille

Cette mystique est *plutôt* pratiquée par les féeriques.

Tout fait partie de la nature, y compris les espèces sentientes.
Il faut exprimer ses désirs.
Il faut vivre en harmonie avec la nature et selon ses lois.
La destinée la plus enviable est de devenir un arbre.

La voie du Bouc

Cette mystique est *plutôt* pratiquée par les monstres, mais même en leur sein c'est une mystique secrète qui inquiète.

Le Bouc Noir a tout créé et se cache au cœur de la forêt.
Le Bouc Noir n'a pas de laissé de message mais il faut chercher à entrer en contact avec lui.
La transe est la clé pour accéder aux vérités cachées.
Pratiquer la magie noire nous rapproche du Bouc Noir.
La destinée la plus enviable est de devenir horla.

ANNEXE 5 : LE LOUP, LE RENARD ET LA BELETTE

C'est dans dix ans je m'en irai
J'entends le loup et le renard chanter

C'est dans dix ans je m'en irai
J'entends le loup et le renard chanter

J'entends le loup, le renard et la belette
J'entends le loup et le renard chanter

J'entends le loup, le renard et la belette
J'entends le loup et le renard chanter

C'est dans neuf ans je m'en irai
La jument de Michao a passé dans le pré

La jument de Michao et son petit poulain
A passé dans le pré et mangé tout le foin

L'hiver viendra les gars, l'hiver viendra
La jument de Michao, elle s'en repentira



ANNEXE 6 : PLAN DU SITE DE JEU

Les Horlas

Les Corax

Les Humanes

La Cour Féerique

Les Bannies

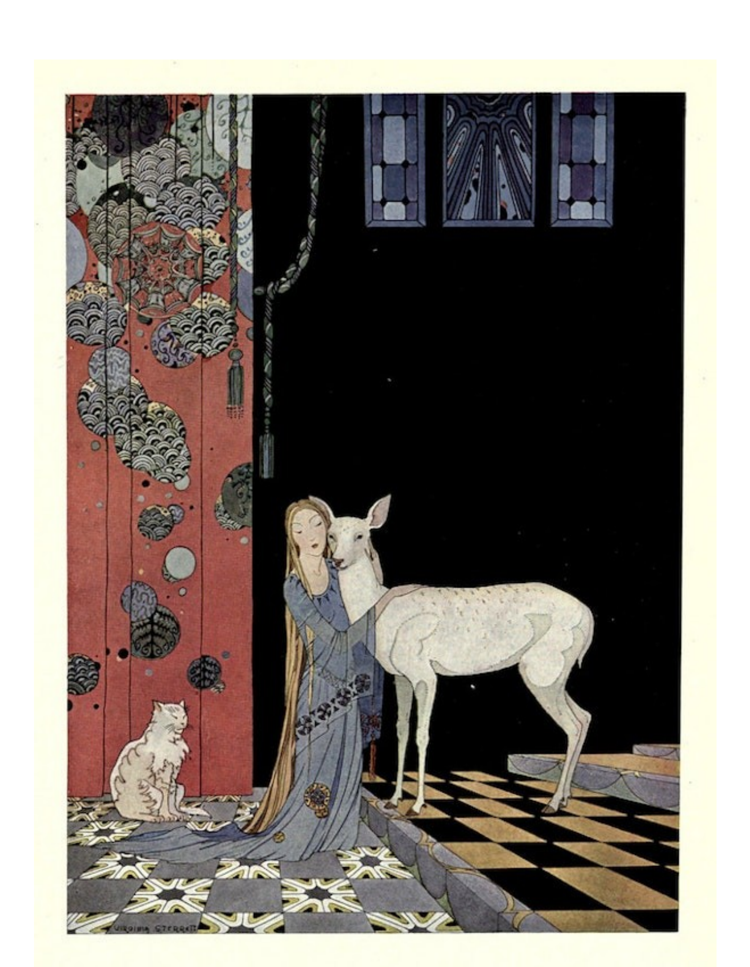
P

Légende

- Forêt
- Bois
- Prairie
- Verger
- Chemin
- Sentier
- Dénivelé
- Fossé

N° d'Urgence : 06 62 00 52 63

La Ville Albertine



ANNEXE 7 : CRÉDITS

Consultation sur l'organisation et le déroulé :

Kali, Krill, Yann

Couverture :

madelinemgmt, cc-by-sa, Duncan Rawlinson, yrrab, jhsizemore_reporter, cc-by-nc

Illustrations intérieures :

Virginia Sterett, domaine public

Polices de caractère (gratuites pour un usage personnel) :

Day Roman par Apostrophic Lab
Old Newspaper Type par Manfred Klein
Sofia par LatinoType Limitada
Marko One par Cyreal

Inspirations :

[Roman] *La fille du roi des Elfes*, de Lord Dunsany
[Théâtre] *Le Songe d'une nuit d'été*, de William Shakespeare
[Gestes] La Matière de Bretagne
[BD] *L'âge d'or*, de Roxane Moreil et Cyril Pedrosa
[Jeu de rôle] *In dreaming Avalon*, de Meguey et Vincent Baker
[Jeu de rôle] *Nobilis*, de Jenna K. Moran

